

豊富なビジュアルと資料によって、毎号1機のMSを多角的に解説!

GUNDAM

MS Bible

Mobile
Suit

ガンダム・モビルスーツ・バイブル

YMS-15/ガン



33

2020.1.7 1.14 合併号

ガン
GYAN



Total Height : 19.9m
Weight : 52.7t
Total Weight : 60.6t
Material : Super Hard Alloy Steel
Generator Output : 1,350kW
Thrusters Total Propulsion : 56,200kg



旧世紀の騎士を意識したシルエットと格闘スタイルに特化した試作機

 DeAGOSTINI

YMS-15

GYAN

ギャン

一年戦争後半、ジオン公国軍が推進した「次期主力MS開発計画」において
ツィマツ社が試作し、開発時にはMS-X10の型式番号を与えられた機体。

地球連邦軍MSとの近接格闘を想定した結果、高度な白兵戦能力を有するに至った。

そのため基本性能(とくに運動性)は高く評価されたが、汎用性に欠ける点が問題視された。

ただし一部の公国軍技術者により、本機的设计思想を受け継いだ機体が少数開発されている。



全高	19.9m
全長	52.71
全幅	68.61
装甲	超硬スチール合金
出力	1,360kW
重量	56,200kg
機動性	4,400m
武装	専用ビーム・サーベル×1 ミサイル(シールド×1 (ニードルミサイル、ハイドラポンブ内蔵) マクベ

GUNDAM MS Bible 33

CONTENTS

■ 戦端レポート 砂塵に隠された民	01	■ MS戦記 ギャン 戦闘の記録	12
■ MS機体解析 機体解説 武装解説	05 07	■ MS進化論 ギャン 開発系譜図	14
■ 関連MSラインナップ ギャンと関連機体	08	■ メカニック・ジャーナル 格闘武装 開発コンペティション サイド5 (新サイド4)	20 30 32
■ MSパイロット マ・クベと周辺人物	10	■ ガンプラ ジェネレーション 騎士を彷彿とさせるシルエットを再現!	34







『機動戦士ガンダム』第37話「テキサスの攻防」より

砂塵に隠された罠

運用MS 地球連邦軍／ホワイトベース隊

公団事務倉庫を逃るホワイトベースは、テキサスゾーンでチベロを中心とする小艦隊を発見。ガンダムとGファイターを先行させるが、マ・クベの策略によってガンダムだけがテキサス・コロニーに誘い込まれてしまう。



VS

リック・ドム部隊を退けている途中、キャンを発見。そのあとを辿ってコロニー内に暴落して侵入した。

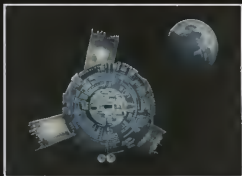


ジオン公国軍宇宙攻撃軍が陣を敷くソロモンを巡る戦闘を制した地球連邦軍はテキサスゾーンに逃れた残存艦艇の掃討戦を開始。ホワイトベース隊もその任務に参加していた。一方、キシリア・ザビの懐刀と呼ばれるマ・クベは、この状況を巧みに利用して名を挙げようと画策する。キシリアの関心がシャア・アズナブルに傾きつつあることに気付いたマ・クベは、ホワイトベースとガンダムを倒すことで、自らの能力を知らしめようと考えていたのである。

戦闘宙域

戦闘の起こったテキサスゾーンはサイド5（ルウム）に位置するスペース・コロニー「テキサス」を中心とした宙域を指す。このエリアは一年戦争最終でルウム戦役と呼ばれる艦隊戦が勃発した場所であり、戦闘の余波でほとんどのコロニーが壊滅。無数の残骸や岩塊が漂着する戦闘宙域となっている。テキサス・コロニーも損害を受けたとはいえ気密性を保っており、公国軍によってフラナガン機関と名づけられたニュータイプ研究所が機密館に設けられている。

ミラーの機密機能が発動することから、テキサス・コロニー内は常に夕暮れのような状態。気候化も断っており、管理班以外の居住者はほとんどいない。



■スペース・コロニー「テキサス」全貌

運用MS ジオン公国軍

チベムとムサイ組からなる小艦隊はホワイトベースとガンダムを襲いかけるべくテキサスゾーン/戦域で潜伏。一方、シャアが指揮するザンジバル艦はフラナガン機関に所用があったことからこの宙域に立ち寄っていた。



YMS-15 GYAN
ギャン

マクベが「わたしをに睨みつけていたのだ」と語っていることから、自らの攻撃を助けている模様。



YMS-14 GELGOOS
CHAR'S CUSTOM
シャア専用ゲルググ



MS-06R RICK-DOM
リックドム



MUSAI
ムサイ機密艦隊用機



CHBE
チベム機密艦隊用機

ZANZIBAR
ザンジバル機密艦隊用機

HISTORY TIMELINE 戦闘の展開

■興説で見る「テキサスの戦い」

テキサス・コロニーで発生した戦闘については、全く異なる記憶が残されている。それによると戦闘はソロモン戦の前に発生。さらにマ・クベはこの地を訪れておらず、アムロレイのガンダムとシャアのゲルググが直接対決しているのだ。当時の混乱ぶりが窺えるエピソードである。

興説ではガンダムとゲルググが機密館を突破、隠れたニュータイプの外装をみせるようになったアムロに、シャアは苦戦を強いられる。



その頃のマ・クベはキシリアと合流。ラファのニュータイプ能力に驚く戦士を招くキシリアの影にその姿が見られる。

一方、マ・クベはソロモンへの船団に向かう途中、星達から逃げ延びたゼナ・ザビと機密艦隊を救出している。



MS 機体解析



YMS-15 GYAN

ギャン

地球連邦軍MSとの 白兵戦を重視した ジオン公国軍の試作MS

YMS-15 ギャンは一年戦争後期にジオン公国軍が開発した試作MSである。次期主力MSを開発・選定する「第二期主力MS開発計画」においてフイマツ社が提示した機体で、当初はMS-X10の型式番号で開発が進められていたとされる。RX-78 ガンダムに代表される地球連邦軍のRXシリーズMSとの戦闘を想定し、対MS白兵戦に特化した設計が採られているが、空間戦闘能力と汎用性に欠けるという難点を抱えていた。そのため、総合性能に勝るYMS-14 ゲルググにコンペティションで敗れ、試作機が1機(3機とも)が製造されるにとどまった。そのうちの1機は専用機としてマ・クベの下に送られたとされ、それ以外にも戦後アクシズに持ち込まれたなど複数の説がある。



次期主力MS候補として選定されるも、ゲルググとの競争に負けて試作機止まりとなる。しかし、実際に投入されたとする説もある。



真面目においてはマ・クベの専用機としてRX-78-2 ガンダムとの空戦に及び、その優れた白兵戦闘能力を示したとされる。

機体比較



RX-78-2
GUNDAM
18.0m

YMS-15
GYAN
18.0m

YMS-14
GELGOOG
19.8m

白兵戦に特化した設計のため、従来の公国系MSとは大きく異なるフォルムを有し、中世の騎士甲冑を思わせる外観を特徴とする。また、腕関節は二関節に設けられており、通常のMSの倍から三倍大の範囲に入る。



YMS-15
GYAN
Front view



身長スケール
パイロットとの対比

MS 機体解析 機体解説

RXシリーズMSとの白兵戦を想定した運動性能と特化した設計コンセプトゆえの長所と短所

対MS白兵戦をコンセプトの軸としたガンは、接近戦で特に重要となる駆動性能の向上を図った。本機に搭載されたといわれる流体バルスアクセラレーターは、その設計思想の表れであった。これは公国軍系MSの駆動機構である流体バルスシステムを発展させた装置で、シネレータが発生させた全斜り力を蓄積し、必要に応じて各駆動部に送るというものであったという。このデハイスによって駆動系のレスポンス向上を実現した本機は、ゲルググ以上に称される優れた運動性能を獲得していたのである。

■頭部

頭部は後方をカバーした十字型のモノアイレーンが特徴で、スリットとレールの輪を狭めることで接近戦時のモノアイ保護と移動速度の向上が図られていた。また、ユニット内部にはメインシネレータと流体バルスアクセラレーターのコンダクター（統合制御装置）を設け、双方の協調機能を制御していたとされる。



頭部の形状は特異で、広範囲を視野に収める設計が施されている。これは増幅回路への対応の一側であった。



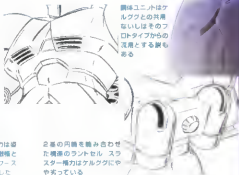
モノアイはクラモニカ社製で、熱輻射度フレームの改良によりスリット幅に比して視野は広い。

■胴体

MS-09トムを踏襲したフロウ構造を採用した胴体は、連邦軍系MSのレイアウトを参考にしていたといわれ、流体バルスアクセラレーターの分岐パワーサプライ回路を備えていたという。背部のラントセルは姿勢制御と推力の大半を担ったが、その空間効率能力はMS-06 サクザを多少上回る程度だったとする説もある。



ラントセルの推進力は姿勢制御に加えて、敵機との接近を拒否するフースターとしても機能した。



2基の円筒を積み重ねた構造のラントセル。スラスト推力はゲルググにやや劣っていた。

■腕部

本機は駆動性能、なかでもヒューム・サーベルを操る腕部の機能を重視していた。腕部は反応速度とトルクの向上が図られ、サーベルによる剣突を想定した伸縮レスポンスは当時のMSのなかでも最速クラスだったとされる。また、マニピレータはリクナと同等のユニットだが、手首関節の可動域が拡大されていたといわれる。



流体バルスアクセラレーターによって両腕の駆動性能が向上し、フェニックスのような機敏な動きを可能としていた。

■コクピット

コクピットは腹部中央に位置し、六角形の装甲が外部ハッチとして展開する構造となっている。内部機構は従来の公国軍系MSのものと同一と考えられるが、白兵戦をサポートする制技術の補助システムを標準装備していたという。これによってパイロットの技量以上の戦闘を可能としていた。



ガンに搭載するマフ・コクピットハッチが閉じてスチップが露出している状態が確認できる。



YMS-15
GIRAN
Rear view

MS 機体解析 武装解説

ビーム・サーベルを用いた対MS白兵戦とそれを補助する火器で構成された兵装群

ガンムの兵装は対MS白兵戦に特化したコンセプトを色濃く味す構成で、当時の公園車系MSとしては珍しいビーム・サーベルを主兵装とし、射撃戦用兵装を補助的なものと位置付けている。一説には、リック・ドムなどの支援砲撃の下で敵陣に突入し、目標の大火力を封じて格闘戦に持ち込むという戦術思想に基づく設計だったといわれる。また、第二期主力MS開発計画の要件にはビーム・ライフルの装備があったとされる。本機はそれを満たしておらず、空間戦闘能力でもゲルググに後れを取っていたため、軌道採用を逃すことになったのだ。



RX-78-2 ガンダムと交戦したとする説では、機體にも振り回されたことでガンダムを倒したとされる。



テキサス・コロニー内でシャア・アズナブルのゲルググと遭遇。苦しくも機体性能が勝負をわせた。



ビーム・サーベルのビーム刃は通常のMSの攻撃的なものより太く、振動力だけでなく防御力にも寄与していた。



一般的なビーム・サーベルは攻撃に用いられることが多いが、本機は防衛戦をメインとしていた。



ビーム・サーベルによる防御戦を主戦術としており、その防御性能は後の公園車系MSを凌駕していた。



ミニビュレーターで保持する方式の射撃システムで、正面に内蔵の射出口が設けられている。



ニードル・ミサイルは突如と出現した小型ミサイルで、単体の振動力よりも複数の同時発射によって制敵する戦術と使われる。



宙空戦時以降のハイド・ポンプ、センサー・ドリル・ポンプを組み合わせ、敵艦への侵襲によって制敵する戦術と使われる。



ガンダムとの戦役では機體のハイド・ポンプが命中したが、機体の性能を考えると互角に戦った。

■ビーム・サーベル

ビーム・サーベルは本機専用開発された近接戦闘用兵装で、テキサスに開発された機体の構造となっている。通常の威力MSに凌駕されているものより高出力のビーム刃を形成でき、本機のジェネレーターがビーム・サーベルを駆動させるに十分な出力を有していたこともその性能を支えていた。また、このビーム・サーベルは特に、振動力が強化されており、対空に特化した仕様だったという。



ビーム・サーベルを備えるキャン。倒れた白龍を力強く振り回し、周囲に強い衝撃を与えてガンダムを倒した。

マクウェがガンダムと互角に戦ったのは、本機の性能に助けられた要素が大きかったと考えられる。

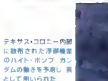


■ニードル・ミサイル ハイド・ポンプ

ニードル・ミサイルはミサイル・ノールトに内蔵された小型ミサイルで、攻撃数は56発と60発の2派がある。主に、敵艦による攻撃や砲撃などに用いられ、威力は低いが可動部位に直撃させれば行動不能に陥らせることも可能だった。ハイド・ポンプは宙空戦用の一機で、ミサイル・ノールト内に12基と25基とを内蔵。ノールト表面に格納されているという説と、表面の円形の穴から放出されるという説のふたつが存在する。



ニードル・ミサイルを発射するキャン。本機に搭載された唯一の射撃戦用兵装だが、威力は決して高くなかった。



テキサス・コロニー内部に設置された浮遊砲撃艇のハイド・ポンプ。ガンダムの動きを予測し、裏として用いられた。

■ミサイル・シールド

ミサイル・シールドはニードル・ミサイルとノールト・ポンプを内蔵した横行式の武器庫ともいえる本機の専用装備である。通常の威力がある火器を満載していることもあって、一般的なシールドに比べて防御性能は低かったと考えられる。一対一の戦闘を想定した本機にとって十分な性能を有していたといえる。また、ビーム・サーベルを用いる際のカウンターウェイトとしても機能したとされる。



ゲルググのシールドなどに比べると防御性能が低く、四角フラットホームとしての役割のほうが大きかった。



ガンダムのビーム・サーベルでシールド表面を切裂かれたが、火器を撃ち切ったのが効果はあった。

関連MS ラインナップ



YMS-15 GYAN ギャン

メーカーの
共同作業で
誕生した
改修機



ベズン計画
によって
開発された
次世代機



アクシズが
開発した
白兵戦用
高機動MS



■YMS-15E ギャン・エーオース

ザク編に代わる次期主力機選定コンペティションでグルググに敗退したギャンだが、一部の技術者はその格闘能力を高く評価していた。そのためキシリア・ザビ麾下のジオン公国軍実験機部隊が3機の試作機のうち2機を受領。公国の誇るMSメーカー（ジオニック社とツィマット社）の協力の下、改修されたのが本機である。完成した機体は突撃機動部隊第南部隊に配備。量産化が上申されたのだが、最終的には見送られたとされている。

■MS-17 ガルバルディア

一年戦争末期にジオン公国軍が施行した長官開発計画（ベズン計画）から誕生した機体。ギャンとグルググの中間的な存在であり、グルググの生産ラインを利用したために外見が近似したとも、グルググの後継機にギャンの格闘能力を付与した結果ともいわれるが真相は明らかではない。A型、B型という試作機を経て完成し、従来機を凌駕する運動性と機動性を実現。反面、パイロットの肉体的負担も大きく、乗る者を過労機体となった。

■AMX-104 R・ジャグジー

ギャンの設計思想を受け継ぎ、アクシズの（5のネオ・ジオン）で開発された機体。部隊専用のカスタマイズが施されており「騎士用の機体」と評されることもある。さまざまな格闘戦に対応できるように2種類の格闘両足を用意されており、サイドアーマーに実行するビーム・サーベルは幅広いビーム刃が特徴。一方、ビーム・ライフルの銃身に外付けされるヒート剣は離身であり、補助的な武器だったと思われる。



ランドセルを真横動グルググのものに改良したこと、ベズン計画の格闘能力を継承しつつ宇宙空間での機動性が格段に向上した。



一年戦争後に異邦軍が捕獲。改修機が完成された。この改修機をガルバルディアと呼んだことから、既知のために本機はガルバルディアと名づけられた。



承継する機体に倣ってズガンダムを模したジャグジー。騎士用の機体とはいえず、パイロットのキヤラースンは、着つたためには地面を手足も震わなかった。

主兵器はビーム素材とビーム・ガンを組み合わせたビーム・パイオネット。シールドは高熱耐熱鋼を施した特殊な新開発兵器となった。



ベズン計画の機体素材やジェネレーターを継承することで近代化を圖ったガルバルディアだが、基本設計は失傳。U.C.0083のロールアウト後、翌年が経ち試作機に改良化されている。



両肩に設置されたバリアシールドは、普段は必死に保護されているが、使用時には伸縮自在で伸縮。さらに機体には高熱耐熱スラスターを内蔵している。



キャラ スーン(中央)の僚機として、ニーギレン(左)がガスエルに、ラン・ギレン(右)がガスエルに搭乗する。



機体の運動性を高めることでニュータイプ能力を完全に拡大させたアムロ・レイが搭乗。その性能に機体が反応しきれないこともあった。



『赤い彗星』の名で呼ばれる公認軍のエースパイロット、シャア・アズナブルの新たな乗機となった。



鉄壁の防壁として機能した兄弟機



RXシリーズのうちの格闘戦を重視した機体



ギャンと同時期に開発された先行量産型



■AMX-117R ガズエル

ネオ・ジオンの戦術隊(ロイヤル・ガード)に配備されたガスエルは、同型機種のMS、AMX-117L ガズエルとの連携運用を基本とする特務機である。両機対象の左右に位置し、外敵の接近を防ぐ除けつつ、巧みな攻撃で撃退するというのが基本的な戦術スタイルとなる。そのためにはパイロットにも相応の技量が求められるが、双子のニーとランスは絶妙のコンビネーションを発揮。ときには自分が傷つくことも恐れずに任務を遂行した。



主兵装は自機の動力にもなる刀身を誇るビート・ランス。左右対称の肩アーマーはクエガムラックとして機能し、状況に応じて攻撃を使い分ける。



兄弟機は自機の動力にもなる刀身を誇るビート・ランス。左右対称の肩アーマーはクエガムラックとして機能し、状況に応じて攻撃を使い分ける。

■RX-78-2 ガンダム

ジオン公認軍のザクⅡに対抗すべく、地球連邦軍は独自にMS開発計画を実施。RX計画およびV作戦と呼ばれた計画によって3機種のMS(RXシリーズ)が誕生した。なかでもガンダムと名づけられた機体は対MS戦闘を重視した設計がなされており、後継の射撃兵装のほかには格闘戦用ビーム兵装(ビーム・サーベル)を装備。ザクⅡの超硬スチール合金を易々と切り裂くこの装備によって、得られた格闘能力を獲得したのだった。



格闘戦で敵手を制するには高い運動性能が必要。ガンダムはこの条件をクリアしており、数々の名勝負を演じている。



ギャンとの最終決戦では二刀流を披露。さらに相手に内蔵すると、サーベルで左右から挟み込み、胴体を切断してさせた。

■YMS-14 シャア専用ゲルググ

次期主力機選定コンペティションでギャンを下したゲルググは、基本性能はガンダムに匹敵。そのため実戦投入が早ければ一年戦争の趨勢にも影響したともいわれるほどで、エースパイロットを中心に配備された。なかでもシャアには最初期に配備されたが、その機体は先行量産型をベースとした改修機だったようだ。パーソナルカラーに塗面された機体は連邦兵を驚え上がらせると同時に、苦戦を強いられる敵方を認識した。



コンペの競合機が並んだ美麗なショット。このとき、ギャンのパイロット(マークⅡ)はシャアの勢力を驚かしたとされる。



ギャンとの最終決戦を前にガンダムに挑むに挑むゲルググ。だがアムロの成長はシャアの手を驚かしていた。

MSパイロット——マ・クベ——

キシリア・ザビの懐刀として辣腕を振るい 権謀術数を巡らせたジオン公国軍の切れ者

マ・クベはジオン公国軍を代表する「切れ者」の一人。同軍突撃機動軍を率いるキシリア・ザビの懐刀ともいへき人物だった。公国軍屈指の策謀家にして兵站と物資管理のエキスパートだったマ・クベは、自戦争の開戦直後にMSの生産・運用の効率化を図る。統合整備計画を立案し、その辣腕ぶりを示した。さらに、地球侵攻作戦に際してキシリア直属の戦力を指揮してオデッサを制圧し、中央アジアで産出される膨大な鉱物資源の

管理を一に担うこととなる。一方、地球方面軍司令官マ・ザビの戦犯を機に戦況は変化し、オデッサが地球連邦軍の反撃作戦の標的となると、その戦いに敗れたマ・クベは採掘した資源とともに引退へと戻った。その後はソロモンへの支援部隊を任されるも、目立った活躍もなく終戦を迎えた。一説にはア・バオア・クーからの脱出時に戦死したとも伝えられるが、マ・クベの消息は闇のなかである。



キシリアの右腕としてオデッサにおける鉱物資源採掘の主管を担い、ジオン公国があと10年続けるといわれるほどの物資を宇宙に送った。その後もキシリアに付き従ったとされる。

マ・クベ M'Quve

DATA

年齢：不明 所属：ジオン公国軍 階級：少佐→大佐 出身：サイド3 能力：兵站管理、部隊指揮、MS操縦



第102探掘基地を襲撃したガンダムに対し、キシリアが戦勝したアノザムで迎戦したとされる



「我々も負けたくないのだな」といふ声。水前寺清で連邦軍の前線を探ろうとしたといわれる



マ・クベが率用した公国軍の制圧はベージュ色の機体だった

▶一年戦争の異説においてマ・クベが示した手腕

一年戦争の異説においても、キシリアの腹心としてオデッサを管理したマ・クベの立場は変わらないが、一部に違いも見られる。連邦軍のエルラン中等と内通し、オデッサの戦いで裏切らせるよう画策するも失敗。それによって追い詰められると水爆ミサイルでシビル府を襲撃し、無視されて発射に及んだという説は、マ・クベの権謀術数と冷酷さを示すエピソードのひとつといえる。また、異説においてはパイロットとして戦うケースもあり、キシリアが視察中の第102探掘基地か

ガンタムの攻撃を受けた際には、自らアノザムを操縦して迎撃にあたったとされる。さらに、ソロモンへの支援部隊が空振りになると、そのまま情報収集の任務に就き、ホワイトベースと交戦したという。その戦いでガンタムを撃破してキシリアへの面子を立てようとしたマ・クベは、キャンを襲ってサイド5のテキサス・コロニーにガンタムを誘い込み、一瞬討ちを挑んだ。しかし、西戦及ぼすパワー負けし、乗機にヒーム・サーベルを受けて爆発とともに命を落としたといわれている。



キシリアから届けられたキャンを奪取り、裏を透ってガンタムを撃破しようとした



最終はキシリアに受敵の命を奪取るようウラカンに言い残して逝っていったという



文官肌のマ・クベの価値観が
招いたエースパイロットたちとの衝突

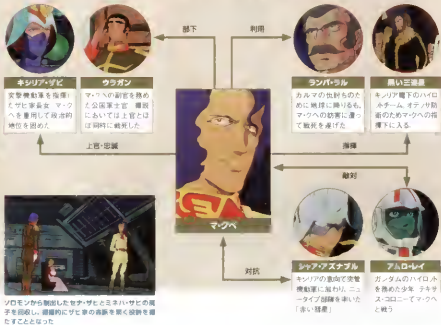
異説においてはバビロンと誤ったと捉えられている。マクベダが、実際にそれは軍隊に長けた文官風の軍人だった。そのためが、勇略で命を運ぶ者たちとの友情を解しよとせよ。彼らとの間に信頼を築きむことにある。オデッサ陣地に備えて「黒い三輪車」を迎えた原は、ニューヨーク陣線と噂されるホワイトペースを監視し、ガイアに「司令は直接聞かんからかんからかん」と口説かれている。それに對しても「力牌しんがやうれんからそうなる」と直し、武人的な捉え方を窺下す様子を見せた。しかし、ギンで戦ったその背景には、シア・アズパルへの対抗から自らの手でマクベダを倒すことに拘り、シアの立場を巨たんために戦ったといえる。それを見届けたシアの「付け焼刃に付きでどうにか」という言葉は、マクベダにおいては無意味な皮肉だといえよう。



テキサス・コロニーの戦いでは、
シャアを倒して独力でガンダム
の制御を試みるも失敗する。



マ・クベを巡るさまざまな人間関係



▶マ・クベを重用したキシリアの思惑

キシリアは実兄のキレン・ザヒと反目し、地球の鉱物資源を管理下に置くことで公国内での権力の拡大を図った。マ・ウヘはそれに加担したのだった。



MSやニュータイプに早くから適応する先見性を備えた女傑で、兄キレンの独断体制に反常を働めていった。



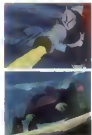
► MAIN MS

YMS-15 キャン

次期主力MSの座をYMS-14 ゲルググと争った公
国軍試作MS。マ・クヘカ専用機として運用し、テキ
サス・コロニーでガンダムと戦ったという

MAX-03 アツサム

MAの前身にあたる公国軍の移動重機関砲座。試作機の1機が地球に送られ、第102探掘基地でマクベが搭乗してガンダムと空戦したともいわれる。



歴史に埋もれたギャンの戦闘記録

公式記録ではギャンの戦闘はテキサス・コロニーで行われた1戦のみ。そのためここではマ・クベの戦歴も含めた戦闘記録を解説している。

戦場の舞台となった地域



第102探縦基地

中央アジアに存在するジオン公国軍の鉱山基地のひとつで、戦略的価値は低い。そのため新兵器の運用試験には最適だったらしく、飛行試験中のアッザムの駐機場所として利用された。

オデッサ

黒海沿岸に位置する鉱山エリア。貴重な資源が大量に採掘できるため、地上での公国軍の生命線となった。

グラナダ

月の裏側に位置する月面都市。キシリア・ザビ率いる公国軍空軍機動軍の本部があり、兵器工場や試験場を有する。

ソロモン

公国軍の誇る宇宙要塞のひとつ。ドスル・ザビ率いる宇宙攻撃軍が駐留、ドスル自身が要塞の司令官を務める。

テキサス

サイド5に位置するスペース・コロニー。テキサス側を襲った観光コロニーだったが、一年戦争終結の余波で荒廃している。

01

ガンダムとの初交戦

一年戦争終結を制した公国軍は地球降下作戦を実施。各地の資源採掘基地の占領に成功した。オデッサ鉱山基地の司令官として着任したマ・クベは直前に降下したキシリア・ザビをともに試作MAアッザムのテスト飛行を実施。だがその途中、ホワイトベースから襲来したガンダムと遭遇。交戦することとなり、新兵リーダーを駆使した攻撃でガンダムを追い詰めたマ・クベだが、思わぬ反撃を受けて機体も損傷。キシリアの指示もあり、やむなく撤退したのだ。



前線内の攻撃対象を無差別に攻撃し、地上に絶対の自信を持つマ・クベだが、ガンダムの性能は彼の予測を遥かに超えていた。

02

ホワイトベース攻撃

中東エリアを移動するホワイトベースを発見したマ・クベは所詮国策を戦術でその戦況を試みた。まずは特選部隊に攻撃を仕掛けさせ、姿を現したMS部隊は地上と上空からの激突攻撃でホワイトベースから引き離すことに成功。さらに防衛手段を失ったホワイトベースをメガ粒子砲撃地に誘い込み、大破させたのである。だが意地持ったホワイトベースが最後の煙を噴出したのを見て、完全に破壊したものと誤解。とどめを刺さずに部隊を撤退させてしまったのだ。

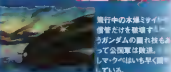


3日連続の作戦により、ホワイトベースに大ダメージを与えたマ・クベだが、ゾムの首から脱出するも機体を見失っている。

03

オデッサの取崩

MSをはじめとする戦力増強を行った地球連邦軍・ジオン公国軍に対する反撃を企画。U.C.0079.11.11、オデッサ鉱山基地の奪還作戦（オデッサ作戦）が開始された。防衛線を突破するマ・クベだったが、基地の物理の前に次第に劣勢に追い込まれる。連日逃げられないと判断したマ・クベは海軍条約で開発された水爆ミサイルを使用。戦況逆転を遂げたのだ。ガンダムの活躍によってミサイルは無力化。公国軍は撤退し、オデッサは連邦軍の手に渡ったのだ。



飛行中の水爆ミサイルや、優勢な戦力を誇る連邦軍の襲撃に、オデッサの防衛はもたない。マ・クベは早くも撤退している。

戦況の経緯

地球連邦政府からの独立を目指すジオン公国にとって、戦争に必要なものは資源だった。人工の大地を母国とするコロニー国家には固有の地下資源がなく、必要な物資は地球や月からの輸入もしくは小惑星からの採掘で賄うしかなかった。そのため一年戦争の序盤において、公国軍は地上の鉱山地帯に大部隊を投入。鉱山施設と地下資源の占領に努めた。なかでも貴重な資源を大量に産出しているオデッサの占領は最重要課題とされ、U.C.0079.03.01に降下作戦を開始。翌03.02には鉱山基地占領に成功している。この基地の運営と採掘を任されたのがマ・クベであった。

U.C.0079

- ・1月3日 一年戦争、勃発。ジオン公国、地球連邦政府に対して独立を宣言。
- ・1月4日 サイド2の6バンチ・コロニー「アイランド・フィッシュ」、地球降下コースに入る。
- ・アイランド・フィッシュ、オーストラリア東海岸に落下する。
- ・1月15日 ルウム叛乱、勃発。
- ・連邦軍第一連合艦隊旗艦、撃沈。艦隊司令部レベリム、公国軍の捕虜になる。
- ・1月29日 公国、サイド6を運送して連邦政府に休戦条約締結の申し入れを行う。
- ・1月31日 南極条約、締結。レベリム、生還。

U.C.0079

- ・2月7日 公国軍、地球降下作戦、開始。
- ・3月2日 公国軍、オデッサ地区の連邦軍鉱山基地を占領。
- ・3月11日 公国軍、連邦軍キシリア・コロニーを制圧。
- ・公国軍、地上の3分の2を勢力下に置くが、戦線維持に努力を取らねば戦局は膠着状態に。
- ・4月1日 連邦軍、V作戦とビザンツ計画、発動。
- ・8月 連邦軍、試作型MSの最終テストをサイド7で開始。
- ・9月18日 ホワイトベース、サイド7に移動。コロニー内で史上初のMS戦が発生する。

ザビ家親子の救出

オデッサを脱出したマ・クベは月面都市グラナダに移る。一方、地上のミリタリーバランスは連邦軍側に傾き、主戦場は宇宙に移動した。そしてU.C.0079.12.24、宇宙艦隊戦力を再編した連邦軍が公国軍宇宙要塞ソロモン攻め戦を開始。新兵器ソーラ・システムの威力もあって、ソロモンと公国軍宇宙攻撃軍司令ズル・ザビを討ち取ることになった。要所陥落の少し前、ソロモン危機の報を受けたマ・クベは救援隊を率いてグラナダを出立。するとそれからしばらくも討たれぬうちに友軍の救援艦を発見した。それはソロモンから脱出した船であり、なかにはドズルの妻ゼナ・ザビとその娘であるミネバ・ラオ・ザビが乗り込んでいた。

救援艦を発見したマ・クベだが、任務には無関係として見捨てようとした。だが部下からの報告で、泣きながら泣いている。



救援艦の回収には、ソロモン救援任務は、ソングを失ったマ・クベとゼナとミネバの救出と以上の功績と違いない。

MS OTHER 戦記

マ・クベという人物

よくいえるのは、賢明、素早い、謀略に長けた指揮官な人物と評価されるマ・クベだが、戦争においては謀略や謀略は当然のこと、彼に勝手がわかるのは情けが深く、官能的で、自分と自分の庇護者に益があるとするや政治的な駆け引きを友軍に対してはあきらまらずに駆使したためである。たとえばオデッサ作戦の直前、ランパル艦隊に配備予定だった新型MSドムを、政治的権威を駆使して同じ三連星に回したのは、ガンダム撃破の功績をキンリア軍下の部隊に上げさせようとするためだった。そんなマ・クベを快く思わない軍人は少なからず存在したが、彼は一向に気にしなかったようである。彼には又人間的な一面もあり、占領地では任務のかわからず、貴重品収奪にいそんでいた。とくに北宋期の白磁の壺を蒐集しており、キンリアにも献上したとの記録がある。軍人でありながら又人の性質を持ち合わせていたのか、マ・クベという人物なのである。



オデッサ基地のマ・クベへの私生活には壁に大きな壺が飾られ、貴重品の壺が並べられていて、時折、これらを愛でるマ・クベの姿がみえたよう。



地球連邦軍エルラン中尉と内通しており、連邦軍の動向を事前に察知していた。謀略を駆使して功績を立てることから、マ・クベの戦い方といえる。

テキサス・コロニーの闘

ゼナとミネバをグラナダに送り届けるように命じたマ・クベは、子留高速度宇宙洋艦を旗艦とする小艦隊を率いてソロモン方面へと移動した。ソロモンから脱出した残存兵を回収するためである。だがソロモンからホワイトベースが参戦していたと聞くや、艦隊をサードのテキサス・コロニー方面に向かわせた。脱走勢力の押付けを行うホワイトベースとガンダムを待ち伏せしようとしたのだ。地球での戦いの記憶を払拭するにはホワイトベースとガンダムは是が非でも討たなければならぬ相手だったのである。目的地に到着したマ・クベは自らの専用MSガンダムで出陣。自らは周囲の小惑星に匿を仕掛け、ガンダムを待ち受けることにした。

公国軍MS隊と交戦するガンダムはテキサス・コロニー方面におびき寄せられた。そして小惑星に隠れながら、ガンダムを待ち受けることにしたのだ。



天敵、周囲の小惑星を待ち伏せする。この時、ガンダムは、ガンダムを撃破するに足った。

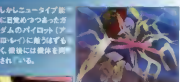
ガンダム

対抗艦隊からの脱北

コロニー外でガンダム撃破に失敗したマ・クベは、艦隊をテキサス・コロニーに誘い込んだ。結果的に戦化したガンダムにとってはコロニー内の方が戦っていたからだ。しかしテキサス・コロニーには意外な人物がいた。キシリアからニュータイプ部隊の編成を命じられたシャア・アズナブルである。テキサス・コロニーには受入ニュータイプ研究所（フナガン機関）が設けられていて、ラファエルのテストのため、シャアはこの地を訪れていたのだ。キシリアに重宝されたシャアへ対抗艦隊を持つマ・クベは、艦隊の能力を総動員、自身でガンダムに挑み、これを撃破することで、自分もシャアよりも優れていることを示そうとした。だが覚悟だけでMS戦を挑められるはずもなかった。



ケルググでの加勢を申し出るシャアだったが、マ・クベは断り拒絶した。キシリアの権力と称されたマ・クベにとってシャアの台頭は認められず、ここで手を立てることでキシリアの野心を裏切ると考えたのだ。



しかしニュータイプ能力に目覚めつつあったガンダムのパイロット（アムロ・レイ）に敵うはずもなく、最後には健体を叩き壊され「死」。

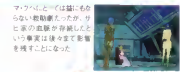


討死したマ・クベは、倒されたシャアの首をキシリアへ献上するよう、部下に託した（あるいは「もの」の一言が最後の手紙となった）。

ガンダム

マ・クベが戦後に残したもの

ソロモン陥落後の公国軍は宇宙要塞ア・ハオア・ワーク、戦力を結集。連邦軍との最終決戦に挑んだが敗北を喫した。この戦いでキンリア・ザビ、キンリア・サヒの両名が戦死したことで、軍事地盤を固めたザビ家の血脈は断たれたものと思われた。しかしマ・クベが救助したゼナとミネバ母子はアムロに遭遇。連邦政府への降伏を不服とする脱走兵の希望となった。一年戦争後も長きにわたって継続した戦乱は、実はマ・クベの行いから深く関係していたのだ。



マ・クベとては誰にも知らない秘密があった。ザビ家の血脈が存続したという事実はいままで影響を残すことになった。



ア・ハオア・ワークの崩壊にマ・クベは参加しているが、残された母は軍事を拒絶して艦隊によって小惑星等に逃げ隠れている。

U.C.0079

- 11月 連邦軍、ジムを使用した実戦データ収集部隊を設立。
- 11月7日 連邦軍、オデッサ作戦を開始。
- 11月9日 オデッサ作戦、終了。以後、欧州からアジア地区における公国軍勢力は激減を始める。
- 11月30日 公国軍、ジャブロー降下作戦、開始。
- 12月 公国軍特務部隊（サイクロプス隊）、連邦軍を極東基地を襲撃。
- 12月13日 公国軍、サードのロビー・コロニーを襲撃。
- 12月24日 連邦軍、ソロモン攻め戦、開始。
- 12月31日 連邦軍、ア・ハオア・ワーク攻め戦、開始。

U.C.0080

- 1月1日 一年戦争、終結。

第二期主力MS開発計画で誕生したギャンは、YMS-14 ギルグとコンペティションに敗れた。しかし、後年に開発された一部のMSにその機能やコンセプトが引き継がれた。

KEYWORD

第二期主力MS開発計画

ジオン公国軍が実施した主力MS開発。地球連邦軍のRXシリーズ以上の性能を持つMSの開発を目的としていた。当初からYMS-14 ギルグが本命とされていたが、開発の遅れから、一時的にMS-09R リッター・ドムが主力MSとなった。

ジオマット社

ジオン公国のMS開発企業のひとつ。MSの推進機関を開発しており、土星エンジンなどが知られる。MS ギャンのほかにMS-09 ドムやMSM-03 コッグなどを手掛けた。また、MS用の火薬なども開発している。

YMS-15 ギャン

ジオマット社が第二期主力MS開発計画で開発した機体。高い運動性とそれを生かした戦闘能力を有していた。しかし、同時に開発に供されたギルグと比べ、ビーム・ライフルの運用ができなかった点や汎用性の面で劣っていたため、制式採用は見送られた。それでも性能が評価され、マ・クベ大佐が運用した機体はガンダムと交戦したことで知られる。なお、本機の高機動力は一定の評価を得て、そのコンセプトを有した機体も開発されている。

MS-07B グフ

(マ・クベ大佐専用機)

ジオン公国軍突撃機動軍の専任。マ・クベ大佐専用のクワートルをはじめ、機体各部にエナジーシールドが施されているほか、ヒース・ヘッドのマルチフレット・アンテナを取り付けられている。実際に運用されたかは不明である。



発展



別仕様

MS-09 ドム

ジオマット社が開発した重MS。重量甲でありながら、ホバー移動によって重力下でも高い機動性を誇った。熱帯地域や砂漠での運用を目的とした開地戦用や砲撃支援用といったバリエーションが存在する。また、宇宙用に改造されたMS-09R リッター・ドムは戦争末期における主力の一翼を担った。



YMS-15E ギャン・エーオース

ギャンの改修機で、改修作業はジオマット社とシオン社によって行われた。ラウンドセルを高機動型ギルグのものに換装、これにより空間機動性が向上した。さらに武装もビーム・ペイオネットに改められている。デギン・ザビ公王のガードを務めたほか、戦後も近代化改修が施され、運用された。



MS-14 ゲルググ

年戦争末期における、ジオン国家の主力MS。公園型MSとしては初めてヒール・ライフルを装備した機体でもある。MS-06R-3S 高機動型ザクリ・ゲルググ素行試作型（隠れたネタ）をベースに開発が進められ、第1期主力MS開発計画において、ギャンと主力MSの種を争い、制式採用されたあとに多数のバリエーションが開発された。とても知られる



発展

MS-15K ギャン改

ギャンをベースに、開発された機体。大型に、トなど専用の兵器を有するほか、運動性が高いのも特徴である。しかし、同時期に開発されていたAMX-107ハワと比較して汎用性に劣っていたため、制式採用は見送られた。なお、本機のコンセプトはAMX-104R・シャ・に引き継がれた。

発展

AMX-104 R・シャ・シャ

アックス・ネオ・ジオンの開発した白兵戦用の機体。士官を操る。騎士用の機体として配備された。試射付きのヒール・ライフルと専用のヒール・サヘルを装備。両腕部のハイル・ユニットはスラスターを内蔵しており、推進器としても機能する。



別仕様

AMX-104 R・シャ・シャ (試験機)

アックスの機体として、他の機体と共に開発されていた。白と紫のカラーリングが施されているが、行進・開発途中、テスト中の事故により左腕の装甲を喪失したとされる。



MS-17

ガルバルディア

ジオン公国軍が「ベズン計画」で開発した機体。ゲルググの後継機にあたるMSで、ギャンの格闘性能の付与を主眼としていた。統合整備計画の影響を受けており、ゲルググとはパーツの互換性を持つ。なお、このタイプは重力下用で、機体の軽量化やスラスターの高出力化が図られている。



MS-17B

ガルバルディアB

開発中止となったA型とは異なり、この宇宙用のB型は開発が継続した結果、高い運動性と行動半径を有する機体として完成した。しかし、パイロットへの負荷が大きくなり、結果的に従来機と同程度の性能しか発揮できなかった。なお、このB型は戦後、地球連邦軍に接収されている。



発展

改良



MS-17

ガルバルディア改

一年戦争後、アクシズに持ち込まれガルバルディアを改修した機体。主な改修点として、MS-14B 高機動型ゲルググのランドセルの採用が挙げられる。これにより、原型機以上の機動性を発揮したといわれる。また、本機で得られたデータはロイヤルガードのガスシリーズの開発に生かされた。



高機動仕様



MS-17R

高機動型ガルバルディア

ガルバルディアの高機動仕様機で、開発はアクシズにおいて行われた。ガルバルディア改とはランドセルの形状が異なるほか、脚部はMS-14BR ゲルググ高機動型R型のものに換装されている。ゲルググ用のビーム・ライフルとギャン用のビーム・サーベルとシールドを装備する。



RMS-117 カルバルティβ

稼働したMS-17B カルバルティβを地球連邦軍が改修した機体で、A型かヘスになつともいわれる。装甲材質やスラスターの変更によって総合性能は向上。さらにUC 0080中期には金天照路モニターが採用されたことで、より運用性がアップすることになった。

高機動仕様



RMS-117 高機動型カルバルティβ

カルバルティβの胸部装甲の増設や小型スラスターユニットを装備した強化タイプとして建造された。ハクハクには高機動フスターユニットを有するほか、キャノン砲やヒーム・スマートカンなどさまざまな武装プランが検討されていた。

改修



AMX-117R カスアル

MS-17B カルバルティβをベースに開発された機体。ネオ・オム・ハマーンの戦術師である「ロイサルカート」に配備された。機体の肩胛や膝部などにエンクレイシークが施されている点と、大きく張り出した胸部装甲(カスアルは右腕、カスエルは左腕)が特徴。

発展

発展

AMX-117L カスエル

カスアルと同じくロイサルカート用の機体。主兵器はヒートランスで、ヒーム・キャノン兼用のヒーム・サーベルなどを装備する。ハマーン・カーンの乗るキッペレイの護衛用だったが、実際はキャプスーンのゲマールと共に運用された。





THIS IS GYAN



格闘兵装

ビーム・サーベルに代表されるMS用の近接格闘兵装は、文字どおり「白兵戦」用機動歩兵としてMSの側面を襲撃に食している。至近距離でしか使用できず、ものの、MSの装甲を切断・貫通する威力を持つ。この格闘兵装について説明する。





MSによって復活した 刀剣型の近接格闘兵装

航空・航空機の格闘戦（ドッグファイト）と異なり、人型兵器たるMSのそれは人間と同様、文字通りの「殴り合い」そして「斬り合い」となり得る。この際に使用されるのがMS用の格闘兵装であり、その大半はビーム・サーベルやヒート・ホークといった刀剣型デバイスとなっている。

旧世紀後期、銃火器の発展とともにほぼ消滅した軍用刀剣類がMS用として復活した背景には、ミノフスキー粒子散布環境が強制

する有視界戦闘以外にも、MSならではの性能特性がある。生身の人間の場合、移動速度や耐弾性の問題から、近代的な銃砲による攻撃を回避・防御しつつ、刀剣類の有効距離まで接近するのは困難である。一方のMSの場合、宇宙戦闘機以上の機動性と主力戦車を上回る装甲防御力を持つため、生身の人間のような移動速度と耐弾性の問題は少ない。そして当然ながら、MS特有の5本指マニピュレーターと腕部ユニットは刀剣型兵装の使用を可能とした。

こうした条件が整うことで、ミノフスキー粒子散布環境における究極の戦闘形態と呼べる近接格闘戦に適した刀剣型格闘兵装が実用化され、一年戦争時にはすでに普及していたのだった。

格闘兵装の誕生と 対MS戦の必要性

ビーム・サーベルに代表されるMS用格闘兵装の登場の背景には、ミノフスキー粒子散布環境が強制する有視界戦闘と、それに最適化されたMSの土用化がある。ただし、それだけが理由ではなく複合的な要因が関係していた。

史上初とされるMS用格闘兵装はシナン公[軍]のビート・ホークである。説にはシナン・ザビの指小で開発されたというビート・ホークは、赤熱式の刃を持つ斧型格闘兵装で、MS-05 ザクIIの時点でタイプ3と呼ばれるモデルが採用されていたと見られる。当初の用途は、火器を使いきつ状況下での肉薄攻撃、牽制、障害物の除去などで、多用なツールとしての側面が強かったようだ。

だが、地球連邦軍によるMS開発が警戒されるようになると、公国軍では対MS戦闘の必要性が認識された。このなかで公国軍は、スパイク・アーマーとシールドをMS-06C ザクIIに搭載することにも、ビート・ホーク(ザクII用はタイプ5)を対MS格闘戦兵装にも位置付けている。以後、人々のMSは格闘兵装を標準的に装備することとなった。

MS用格闘兵装の技術的分類

MS用格闘兵装は人間用の刀剣類を模した形状が大半だが、投入技術や構造は大きく異なる。MS用格闘兵装に金属性の刀身を有するものは少なく、熱エネルギーやビーム兵器の系列技術で高強度破壊力を実現した例が一般的。金属製の刀身とその質量、運動エネルギーに依存した格闘兵装も存在するが例外的な装備である。



もっとも普及したビーム式は、一撃でMSの胴体を両断する威力を持つ。ビート式は比較的低威力とされるが、対MS戦に耐える兵装だった。

■ビーム式格闘兵装

ビーム式の格闘兵装は、ミノフスキー粒子物理学を応用した。ビームの刀身を形成するものである。ビーム・ライフルにも用いられるエナメル・CAP(メカ粒子化付着)のミノフスキー粒子を蓄積するデバイスを用いている。大威力なうえ、使用時のミーム刃を展開するため非常にコンパクトなことも利点である。



ガンダム用ビーム・サーベルは、30cm厚のチタニウム鋼を1秒以内に切断可能。非使用時は「柄」だけとなる。

■ビーム刃

細通針のミノフスキー粒子が、ビームの刀身として形成されたもの。ビーム・ライフルと異なり、メカ刃ではない。

■コネクタ

MSの腰部コネクタへの接続部位。MSからの電力供給や制御用の電気信号のやりとりなどを担っている。

■フィールド

高エネルギー状態のミノフスキー粒子を、刀身に形成するためのフィールド。フィールドの収束装置(粒子収束フィールド)は柄部分に内蔵。

■エナメル・CAP

メカ粒子化されたミノフスキー粒子を蓄積するデバイス。基本的には、ビーム・ライフル用と同じものである。

■ビート式格闘兵装

セラミック系高分子化合物の刃を、MSから供給された電力で赤熱化する兵装。刃は瞬時に赤熱化するため使用までのタイムラグが短い。ビーム式と比べて技術的なハードルが低いうえ、消費エネルギーが小さい。実体式の刃を有するため質量と振り回した際の運動エネルギーを破滅的に付与しやすいことも優れている。



長刀身のビート・サーベルはより大威力。電圧的な力によりビーム・サーベルと「斬り切る」ことも可能。

■刃(鋭化部)

セラミック系高分子化合物の刃。MSからの電力供給により瞬時に赤熱化し、攻撃力を増す。電磁的な力も発生させる。

■刃固定部

刃を固定する部位。ビート・サーベル系では柄、ビート・ホーク系ではボールの形状が多い。電気系統も内蔵する。



■コネクタ

グリップ部分に位置するコネクタ。MSが接続した際、マニピュレーター電線の電力供給系や制御系が接続される。

TECHNOLOGY INFO

ビーム式とビート式の差

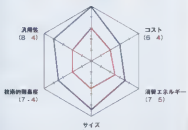
MSの格闘兵装は、ビーム・サーベルに代表されるビーム式とビート・ホークを始祖とするビート式が多くを占める。威力やコンパクト性など大半の面で前者が高く評価されており、一年戦争後に開発されたMSの大半はビーム式を搭載した。だが後者も技術難易度が低いうえ省エネルギー性に優れ、初期のMSや特殊兵装として度々採用された。



ビーム式より低威力なビート式だが、運用次第ではガンダム用合金製装甲を切断・貫通可能だ。

——ビーム系格闘兵装——ビート系格闘兵装

威力 (10.0)



■コールド式

金属やセラミックなどの刀身を持つ実体剣。ビート式と異なり、刀身の形状・質量・運動エネルギーのみで破壊力を得る。エネルギー消費が少なく、隠密性に優れていた。水陸両用MSが多用するクロも同様の格闘兵装としていう。

イフリート用
コールド・ブレード



ガンダム用
ガンダム・ハンマー



クワ・カスラムのようにビート・サーベルを赤熱化せず、コールド式として用いた例も

■電撃式

接触した対象に高電圧をかけることで、電子機器やパイロットにダメージを与える兵装。MS用スタンガンといえる。対象との「接触」で効果を発揮するための刀剣類である必要はなく、線やワイヤーの形状をとることが多い。

ハンブラ用
電撃ヘビ



クワ・カスラム用
ビート・ロード



民間のロボットメイトMSセセが装備する電磁スティックも、同様の特性を有していた

形状による分類

人間の刀剣類と同様に、MS用格闘兵装も形状によって性能特性に違いがある。ヒート式やコールド式の場合、格闘兵装そのものの物理的・形状に左右されるが、ビーム式は展開するビーム刃の形状に依存する場合が多い。普及率から理解できるように剣型が総合性能は優れているが、斧型や槍型などにも剣型に勝る利点があるため度々採用される。ギラドーガ用のビーム・ハンドアックスのように刃の形状を家更可能なモデルもある。

ビーム・サーベルは一般的な格闘兵装だが、装備位置によって性能傾向は変化する。



鉄球集(ハンマー)型はガンダム・ハンマー系が確認されている程度に過ぎない。

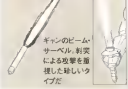
■剣型

長い刀身と短い柄(持ち手)で構成される剣型の格闘兵装。斬撃、刺突、受けなど基本的な動作のすべてに柔軟に対応できる。もともと一般的な格闘兵装の形状であり、ヒーム・サーベルやヒート・サーベルとして広く採用されている。



物理的な刀身を持つヒート・サーベルは大型化を兼ねられるが、威力も大きい。

ZZガンダムのハイパー・ビーム・サーベル。ビーム刃は通常の1.5倍の長さ。



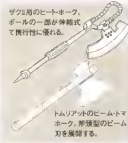
ギャンのビーム・サーベル。剣突による攻撃を阻害した珍しいタイプだ。

■斧型

斧を模した格闘兵装。ヒート式の場合、斧頭の刃部分のみが赤熱化となっているが、ビーム式は斧頭のほぼ全体がヒーム刃として展開される。構造上、斬撃に特化しており、破壊力に秀でる傾向がある。コンパクトな点も特徴となっている。



ジオンを中心に度々採用されており、ドーガ系主力MSはビーム式を標準装備した。



ザクⅡ用のヒート・サーク。ボールの一部が伸縮式で機操作性に優れる。

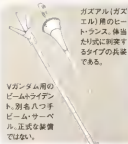
トムリアットのビーム・タムホーク。斧型型のビーム刃を展開する。

■槍型

長竿武器タイプの格闘兵装。攻撃部位を先端に集中した設計で破壊力とリーチに優れるが、MSでは扱いにくいのが採用例は少ない。長大さゆえの低い機動性を有するヒートランサーも開発されている。



ビーム・ジャベリンはビーム・サーベルより束流率が高く、水陸両用MSの雷炎甲も搭載する。



ガスアル(ガスエル)用のヒートランス。体当たり式に刺突するタイプの兵装である。

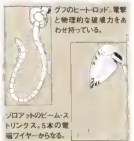
Vガンダム用のビーム・ライデン。別名八つ手ビーム・サーベル。正式な装備ではない。

■線 ワイヤー型

線やワイヤーなどのフレキシブルな動作性を有するタイプ。ヒートロッドやビーム・ストリクスなどの電撃兵装で多用されるが、木星帝国などでMSを両断可能な高振動ワイヤーの採用例もある。敵機の捕縛、拘束にも使用された。



ヒートロッドの充填時は、位相の変化によって分子量を制御する分子化化合物である。



グフのヒートロッド。電撃と熱的破壊能力を兼ね持っている。

ソロアットのビーム・ストリクス。5本の電磁ワイヤーからなる。

■クロ型

手持ち式ではなく、MSの腕部などに固定装備される鉤爪状の格闘兵装。大半がコールド式で、破壊力はMSのパワーや加速性能に左右されるが、MSの撃破例は数多い。固定のながらマニピュレーター機能を備えるモデルも珍しくない。



水陸両用MSやタイタース系専用機での採用例が目立つ。一撃でMSを撃破した。



スゴックのクロ型。マニピュレーター機能より攻撃に特化したモデル。

ハンブラビのクロ型。形態を問わず使用できるが、MA形態でとくに有効。

■短剣型

ダガーやナイフと呼ばれる短剣・短刀仕様の小型格闘兵装。リーチが短いものの、通常の格闘戦よりさらに近い超近距離での格闘攻撃に適する。機体コンセプトやパイロットを選ぶなど、補助兵装として搭載することもある。



機体と対峙をせず格闘兵装。敵機の腹に潜り込む戦法が必要となる熱線パイロット専用。



ビクシー用のヒーム・ダガー。二刀流で戦う。

フリーランシュナイドのヒート・ダガー。

連邦軍のダガー・ナイフ。コールド式である。

■その他

これまでの6種にあてはまらないタイプの特殊格闘兵装。ベスパでの採用例が多く、黒状のビーム・ファン、口吻部がクワガタ状のショク・バイトなどが代表的である。それ以前にもウスゴックのヒート・ラムなどが存在したという。



アクア・ジムのハンド・アンカーは、攻撃よりも敵機の捕縛や牽引などに使用される。



リヴ・ウィップのビーム・ファン。扇状に展開。

アビコルのビーム・サイズ。2基を連続可能。

コラランのビーム・トンプアー。

TECHNOLOGY INFO

■格闘兵装としての「スパイク」

MS-06 ザクⅡの左肩のスパイク・アーモは、ザクⅡC型で初めて採用された。これは対MS格闘戦用の装備であり、体当たり攻撃を前提としたものだった。以後、MS-07B グフ、AMX-011 サクⅢ、ドーガ系などに継承されたが意図的に採用した機体もあったようだ。



ザクⅡのスパイク・アーモ。スパイクは体当たりの威力を向上させた。

スパイク・シールドは防衛装備と格闘兵装を兼ねる。格闘MSを選ばない。



TECHNOLOGY INFO

■MAの格闘兵装

MSのような5本指マニピュレーターを有する機体がほぼ存在しないMAでは、格闘兵装は固定式が多い。MA-06 ビグロのクロ型が代表的であるが、MAN-06 エルメスのようにそもそも格闘兵装を持たない機体も少なくない。



ZMT-A30S ビルケナフは側面に収納式のクロ型・アーモを4基備えている。



MA-04X ザクレロ。ヒート式のヒートナックを固定装備する球状機体。



AMA-X2 ノイゼーブルは胸部メガ粒子線をビーム・サーベルに転用可能。

多機能型の格闘兵装

RGM-79 シムのヒーム・サーヘルやザブIIのヒートホークなど、MS用格闘兵装の大半は単一機能型が大半を占めている。攻撃パターンへの多様化やソールとしての汎用性、人間用のナイフと同様に運用方法でフォロースする発型である。これは反対に多機能型の格闘兵装も登場して、射撃兵装専用型やヒーム刀展開パターン変更型などが実用化された。こうしたモデルはハイエント裏でかなり量産MSでも採用例が散見される。



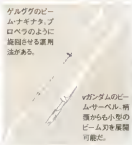
構造上、汎用性が高いヒーム式は多機能型が多く、ヒート式は少ない傾向にある。

■双刃式

二つのヒーム刃 またはヒート刃を持つタイプ 両端からヒーム刃を展開する。ゲルググのヒーム・ナキナタが最初期のもの。攻撃パターンが通常のヒーム・サーヘルと異なる。費用対効果の問題から普及には至らなかった。



ヒート式では、斧頭の前縁と後縁にヒート刃を配置したヒートマオークが該当する。



ゲルググのヒーム・ナキナタ。プロペラのように旋回する運用法がある。

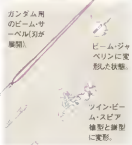
Vガンダムのヒーム・サーベル。両端から小型のヒーム刃を展開可能だ。

■変形式

メハイス自体の変形により 格闘兵装としての特性が変化するタイプ ビーム・キャリオンに切り替え可能なガンダム用ヒーム・サーヘルが代表的である。機械的な変形が構造の複雑化を招くこともあって シム用では採用されていない。



ヒート式の場合、収縮のための伸縮・折り畳み機構の採用例がある程度あった。



ガンダム用のヒーム・サーベル(刃)が展開。

ビーム・ジャベリンに変形した状態。

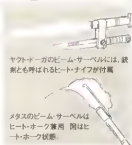
ツイン・ビーム・スピア。棒状と剣型に変形。

■ヒーム ヒート両用式

ヒーム刃とヒート刃の双方を備え 必要に応じて使い分け可能なタイプ ヒート式は蓄えエネルギーを、使用時の粒子投発が少なく多量のソールとして優秀といったメリットがあり、破壊力に勝るヒーム式と使い分けられる。サザビーなどの高級機も採用した。



サザビーにヒートホーク状のヒーム・トマホーク・サーベルを投擲兵装として使用。



ヤクトドーガのヒーム・サーベルには、銃剣とも呼ばれるヒートナイフが付属。

メタスのヒーム・サーベルはヒートホーク専用。両はヒートホーク状態。

■連結式

2基を連結することで、別の特性を持つ格闘兵装とするタイプ。ヒート式を連結してもあまり意味がないため ヒーム式同士の連結が一般的。カズアル(カズエル)のハイパー・ビーム・サーベルは2基が連結しヒーム・ナキナタとなる。



ドライセンの連ね格闘兵装ロングヒーム・トマホークは、両端からヒーム刃を展開する。



ドライセンのヒーム・ランサー。刃は直刀。

ドライセンのヒーム・トマホーク。刃は折型。

■ヒーム刀展開パターン変更式

展開するヒーム刃の形状に大きな自由度があるタイプ 1基のヒーム刀発生装置で、ヒーム・サーベルやヒーム・ジョスなどを切り分けられた。キラ・ズール用のヒーム・ホークは、折 ツルハシ、パイルの3種に切り換え可能である。



ヴェガン製のヒーム・サーベル。ヒーム刃は、実力重視の短剣型に形成可能だった。



キラ・ズールのヒーム・ホーク。側面から折がツルハシ、頂上からパイロを形成。

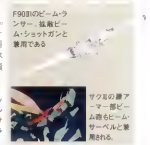
Vガンダムのヒーム・サーベル。通常の剣型のほか扇状にヒームを展開。

■火器兼用式

ヒーム火器の機能をあわせ持つタイプ。Zガンダムのヒーム・カン兼用ヒーム・サーベル Zガンダムのヒーム・キャン兼用ハイパー・ヒーム・サーベルが有名。クロスホーン・バンカーのショ・トランサーも類似した兵装である。



火器ではないが、ソール・アークのヒーム・シールドはヒーム・サーベルとしても多用される。



F90IIのヒーム・ランサー。拡張ヒーム・シュートガンと兼用である。

ザクIIの機体・マー・一部ヒーム・両面ヒーム・サーベルと兼用される。

■銃剣式

ヒーム・ライフルなどの手持ち火器に「ハヨネト(銃剣)」として装備されるもの。一年戦争時にはヒート剣建設のサウ・マシカン「M 120AC」が既に使用されていたという。グリスウ戦役以降 可変MSの装備としても使用された。



ヒーム・サーベル型銃剣の場合、ヒーム・ライフルの砲口から形成されるモデルが多かった。



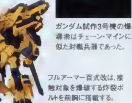
R-ジャックのヒーム・ライフル。銃剣としてヒート剣を兼ねる。

フェダーイン・ライフルは銃剣からヒーム・サーベルを展開する。

TECHNOLOGY INFO

■作業を用いた近接攻撃兵器

格闘兵装と同じ距離帯で使用するMS用近接攻撃兵器のなかには、炸薬によってダメージを与えるものがある。円盤型吸着地雷(爆弾)をいくつも敷きつなげたチェーン・マイン、10m級のスティックの先端に着弾式の炸薬を装備したリム・バブル・メイスなどが知られている。



ガンダム試作3号機の機導索はチェーン・マインに似た対艦兵器であった。

フルアーマー一式改は、接近対象を破壊する炸薬ボルトを砲筒に搭載する。

TECHNOLOGY INFO

■異機種間の格闘兵装の共用

手持ち式のMS用格闘兵装は、異なるMSの間で互換性があることが多い。とくに同軍のMS同士はこの傾向が顕著で、規格統一の結果、MS側の出力が十分なら異機種の格闘兵装をはば利用可能となった。ユニバーサルスタンダードの普及も、この状況に拍車をかけている。



グリスウ戦役時の可変MAギャブランは、異機種のヒーム・ナキナタにも対応。

アングシヤのヒーム・サーベルを装備したユニコンガンダム。使用に問題はない。

格闘兵装の装備位置

フロムなどの固定式を穿きMS用の格闘兵装は、本指マニピュレータでの使用を前提としている。つまり、手持ちであるそれゆえ、MS用格闘兵装の大半は、人間用の刀剣類を模した形状を採用しているのだが、MSは必ずしも人間と同様の構造を持たないうえ、大パワーゆえに人間では困難な装備形態をとることができる。この結果、サブ・アームや前腕・腕は腕部や腰部に、格闘兵装を装備する機体が登場する。

そうした装備形態の格闘兵装は、操作性の向上や高コストなどの理由から高級機や特殊機を中心に採用されることが多いが、手持ち武器との共存や希薄性、手面くづれにあり効果的に運用された例も多い。



主力機用MSの格闘兵装は手持ち式が大半を占める。下部固定式はクロウ機の水陸両用MSで顕著な装備形態である。

■手持ち式

最も一般的な装備位置。指・手首・肘・肩などの関節を自由に使えるため、攻撃・バリエーションや動作の柔軟性に優れる。左右の両腕に装備しても問題なく使用できる。

ビーム・ホーク装備の力フィードバック・ビーム刃の収容で構え方が変わることも



ビーム・ホーク装備のカサドル・長大な格闘兵装でも手持ちが基本形態である



固定格闘兵装であるアーム・ハンチ・ビーム・ソードを装備したノコ・ワ

■その他

胸部・肘部・膝部・尻尾にヒム・プレートを備えるガンダム・ケストレルを筆頭に、ハイスター・サヘルを有する「ワケイール」口砲隊「メロウ・ハイト」を持つ「ム・ア」などが知られている。



トラランの準部・ヒム・カタナと希薄性が高い装備が固定式

■サブ・アーム 隠し機

対目以降の腕部ユニット・サブ・アームに装備する機体もある。メインの腕部に他の兵装を装備しつつ、サブ・アームでヒム・サーベルなどを扱うことが出来る。ノコ・ワケイールやメロウ・ハイトなどがある。



サブ・アーム・袖付き・ヒム・サーベル・ヒム・カタナで格闘兵装を使用



ノコの隠し機・外見上は特別にくく希薄なヒム・ノードで攻撃する

■MSN-06S SINANJU シナンジュ



■前腕部外装式

前腕部・ヒム・サーベルを外装する例。手面が自由になる。前腕部に、装備したままヒム・刃を展開できるため固定性に優れる。ユウ・ノコ・ワケイールなど、UC計画のハイエント機・短距離用MSなどで採用例がある。



ケル・ワケイール・マシナカ機・の両腕はヒム・スポン・ト・ノコ・ワケイール



通称「通称」はヒム・スナイ・ハ・カスタムから初期の座敷敷である。



ユニコ・シナンジュはヒム・サーベルをヒム・ト・ノコ・ワケイールとして使用

■腕部固定式

腕部・ヒム・サーベルが格闘兵装になる仕様。水陸両用MSのクロウが代表的である。ハイパー・ヒム・サーベル・装備の「ワケイール」にヘッドのように、前腕部そのものが格闘兵装に機能した例も確認されている。



ヒム・サーベル・ヒム・サーベルを内蔵している



アノガイのクロウは6本構成の珍しいタイプ。腕部の伸縮機能も有する



アノガイのクロウは6本構成の珍しいタイプ。腕部の伸縮機能も有する

■シールド併設

シールドに、ヒム・サーベルをそのまま使用可能なもの。前腕部固定式に近い、固定性に優れる。ガンダム・MK・IIIとシールドガンダムが最初期の例である。



シールド上のヒム・サーベルを2基同時展開するの一般的な



シールド・ヒム・サーベルは展開可能なヒム・サーベルを展開可能



シールド・ヒム・サーベルは展開可能なヒム・サーベルを展開可能



シールド・ヒム・サーベルは展開可能なヒム・サーベルを展開可能

非使用時の搭載位置

YMS 15 キャンや AMX 117L/R カメレ
のような一部の格闘戦用MSや観音機を除けば MS
にと での格闘兵器は二次的な装備である そもそも戦
闘は射撃戦から始まることが多い このためMSが主
撃する際 手持ちの格闘兵器は収納された状態となる
か この収納位置が機体によって違 づくる 設計コ

セパ/投入技術 MSと格闘兵装は、色や形状による制約が異なるのだから当然ではある。しかし、収納位置によって格闘兵装の取り出しから準備までにかかるタイムラグ、機械的な故障率などが変わってくるため重要な問題であることはたゞではない。抜刀からのノーマルな攻撃と、いわゆる「抜刀術」の成否にも関係する



格闘技士の登場時から腰のベルトは「ハネ」など様々な格闘位置が標準されたか決定的なものはない。

■バックバック

カンタムタイプMSやノムなどで採用された搭載位置。カンタム式の搭載形態の場合、片腕からしかた状態でも、刀刀、やすいヒム、サーベルの場合、抜き打ちにも適する。腕部の動作だけで取り出せる点もメリットである。



ユニコーンカンタムはテスト
ロイモート時のみボアアップ
の仕様となる

圖書部

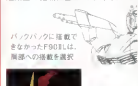
機体の背中にホルターを介して搭載するものヒト・サーベルやホールウ ホンタイプなどの大型格闘兵器の搭載に適するハクハクの側背面への搭載も似た性格を持つ。



トムは長大なヒート・サ・ヘルを腰に懸け、右腕の抹刀のみに対区する。ヒーム式としては大型であるためか、ケルグクのヒーム・ナギナタは背部に搭載。

■ 福利

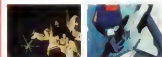
肩部装甲に外装または内装する搭載方式。他の部位に装備する余剰スペースがない場合、またはMSの挙動を悪害しにくい部位として選択される。ゾクザン、エコース仕様、コンロイ機のように、銃剣型の搭載位置とでも利用された。



カルハルディイは
肩に内蔵 ハ・子
開放後 サーヘル

100

スカート・アーマーなどの腰部の側面または背面に搭載する方式。腰部にはマウント・ラッチが設けられることが多いため、そこを利用できる。クロスホーン・ハンカートではスカートの裏面が標準的な搭載位置である。



両式は後継の専用ランプにヒューム・サーベルを2基搭載していた。

2002

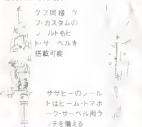
通常の姿勢では取り出しにくい
ためか、胸部への搭載方式は採
用例が少ない。他の選択肢がな
い場合や、格闘兵器の使用頻度
が高い機体で採用されるようであ
る。量産型サイコ・カンタムやス
カイ・カンタムなど。



ゲンブファ
の大髪部
取り出しや
搭載位置
あつた。

■シールド

シートは裏面に搭載する方式。公園軍のクフの時点で既に採用されており、その後もシート搭載MSでよく見られた。ヒートサークルなど比較的大型の格闘兵器も搭載しやすい。



ササヒのノール
トはヒム・トマホ
ーク・サーヘル同ラ
ノ子を知る

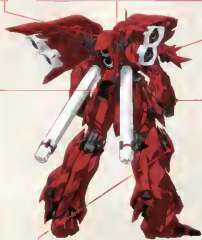
■その他

前述の例にあてはまらない搭載位置として、ファスレインの上腕があげられる。搭載用の専用部位が設けられることもあり R・ンヤンシャなどが知られる。マウントを想定しない格闘兵装も水・氷のように

R・ンヤンシャの副型工場の
作中のイメージ



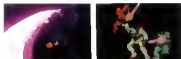
カノスレイ用は上腕に装 キャンパヒ ム・サ
備した主を展開可能 の格納を想定しない



格闘兵装の運用

格闘兵装、特にヒーム・サーベルやヒート・サーベルには人間用の刀剣類に相当する多様な運用方法がある。主なものが斬撃（切る）、刺突（刺す）、防衛（受け止める、受け直す）の3パターンで、パイロットの操縦やコンピューターによる振動支援などによって使い分けされる。基本的には人間の白兵戦に準じたものだが、MS

の場合、戦う相手はMSであることがほとんどであり、人対人とは有効な攻撃が異なってくる。刺突が有効とされる人対人の白兵戦と違い、痛覺や失血の概念がないMSの戦闘能力を奪うには、破壊力が高い斬撃が有効と考えていいだろう。貫通力が高い刺突は、特定箇所の破壊や誘爆の回避などに適している。



MSは耐衝撃性が高いうえ、通常、手足を破壊されても撃破は受けない。パイロットのなかには二刀流を使いこなす者もいる。

■斬撃

対象に切りつける攻撃方法「面」で攻撃するため、加害範囲と総合的な破壊力に優れる。ビーム・サーベルを用いた攻撃なら、対象MSの胴体を両断可能である。胴体以外でも命中部位を切断するため、目標の戦闘能力は低下する。



斬撃の破壊力は大きく、ガンダリウム合金の装甲すら両断してしまう。

■刺突

切先を対象に向けて突き刺す攻撃方法。「点」で攻撃するため加害範囲は小さいものの、貫通力が高い。強固な目標の撃破 特定部位だけの破壊、誘爆の回避などを目的として選択される例が多い。



コロニー内の戦闘では、連発攻撃を抑えるため刺突攻撃が選ばれやすい。



■防衛

敵機の格闘攻撃を受け止める、または受け流すことでダメージを防ぐ。ビーム式格闘兵装同士が衝突すると、「フィールド間の斥力により「断り結ぶ」形になるため防衛が可能となる。ヒート式も熱対刃の力場で同様の状況が発生する。



あまりに強い負荷がかかると、フィールド間の均衡が壊れることもあった。

■投擲

格闘兵装を投げつける攻撃。ビーム・サーベルではあまり行われず、投擲に適したヒート・ネークやヒート・ダート、ヒーム・ジャベリンなどで実行される。格闘兵装が失われるデメリットがあるものの、奇襲性が高いため度々行われる。



ガンダム（ハイパー）ハンマーは回収用の網を持つ投擲兵装といえた。



TECHNOLOGY INFO

■火器による近接格闘攻撃

近接格闘攻撃は手持ち火器で行われることもあった。手持ち火器付属の銃床（ストッパ）で殴打するのが基本である。



ザク・マシンガンによる殴打の威力はあるが、モビルタンクに軍制な損害を与えた。



頑丈な銃床以外での殴打は砲身などの損傷をまねく可能性が高く、通常は行われない。



ザク・マシンガンは銃床による殴打にも用いられた火器のひとつ。

TECHNOLOGY INFO

■シールドを用いた格闘攻撃

装備位置や大きな質量から、シールドが格闘攻撃に用いられたケースが散見される。先端が鋭利なモデルは大きな威力がある。



シナンジュ用シールドによる刺突攻撃は、MSの胴体を破壊するだけの威力を持っていた。



アムロレイ操縦のガンダムはシールドを兼て攻撃し、ザクIIを撃破したことがあった。



機銃型ガンダム用シールドの先端は、格闘攻撃でも効果を発揮する。

00

ビーム式が支配した MS用格闘兵装の歴史

ジオ公国軍のMS開発のなかで誕生した格闘兵装は、地球連邦軍によるビーム・サーベルの実用化で方向性が決定付けられた。以後、ビート式やコールド式はニッチな存在となり、ビーム式の大出力化や多機能化を中心とする発展を見せていった。第二期MSの登場後も、ビーム式が主流であることに変わりはない

■一年戦争以前

公国軍によるMS開発の黎明期。ザク・シリーズ用のビート・ホークが登場。連邦軍のMS開発が懸念されるようになる。対MS用兵装としても位置付けられた。



最初期のMS用格闘兵装はビート式であった

■一年戦争

連邦軍の「V作戦」において、エネルギーCAPを用いたビーム・サーベルが完成。公国軍でも同様の技術が開発され、MS用格闘兵装はビーム式へと移行した。



ビーム式はビート式以上の集約面を得た

■グリアス戦後

新開発の格闘兵装はビーム式が標準化し、ビート式の新規開発は激減。ビーム・サーベル兼用のビーム・ライフルが出現しはじめ、可変MSを中心に採用された。



ビーム砲兼用の格闘兵装も徐々に普及した

■第一次ネオ・ジオン戦争

ビーム式格闘兵装の高出力化がさらに加速。ZZガンダムのハイパー・ビーム・サーベル(ビーム・キャノン兼用)は、その頂点にあるものだった。



ビームの高出力化のなかで格闘兵装も進化

■「シャアの反乱」

極端な大出力型は減少。接触時のみビーム刃を展開する間欠式のビーム・サーベルが普及した。ビーム刃の形状を変更可能なモデルも多数登場している。



間欠式はエネルギー消費の低減などが目的

■「ラプラス事変」

接触時にビーム刃を目標できない点が嫌われてか、間欠式は衰退。それ以外の傾向は「シャアの反乱」時と大差なく、ビーム刃展開パターン変更も継続。



格闘兵装は集約の最前線に入ったようだった

■U.C.0100以降

第二期MSの登場により格闘兵装も小型化。当初はシンブルなビーム・サーベルが多かったが、U.C.0130ごろから多機能型や特殊なビーム刃を持つものが登場。ビーム刃が目立った。



ヘスハは特殊形状のビーム刃が目立った

■ガンダムタイプの格闘兵装の推移 (U.C.0090年代までの一部)

運用時期	搭載MS	武器名
一年戦争	RX-78-2 ガンダム	ビーム・サーベル
	RX-79[G] 陸戦型ガンダム	ビーム・サーベル
	RX-78NT-1 アレックス	ビーム・サーベル
	RX-78GP01 ガンダム試作1号機	ビーム・サーベル
	RX-78GP01-Fb ガンダム試作1号機フルバーニオン	ビーム・サーベル(ビーム・ガン兼用) ビーム・ジョング
デラーズ紛争	RX-78GP02A ガンダム試作2号機	ビーム・サーベル
	RX-78GP03 ガンダム試作3号機	大型ビーム・サーベル
	RX-178 ガンダム Mk-II	ビーム・サーベル
	MSF-007 ガンダム Mk-III	ビーム・サーベル
	ORX-013 ガンダム Mk-V	ビーム・サーベル(ビーム・カノン兼用)
グリアス戦後	MSZ-006 Zガンダム	ビーム・サーベル (ビーム・ガン兼用) ロング・ビーム・サーベル (ビーム・ライフル兼用) ロング・ビーム・サーベル (ハイパー・メガ・ランチャー兼用)
	MSA-0011 Sガンダム	ビーム・サーベル
	ORX-008 ガンダム [グリプルズスティ]	ビーム・サーベル(ビーム・ガン兼用)
	MSW-004 ガンダム [ケストレル]	ビーム・サーベル ビーム・マドゥ ビーム・ブレイド (両部はビーム・ガン兼用)
	RX-121-1+FF-X29A ガンダム TR-1 [ヘイズル・ラー]	ビート・ブレード (ロング・ブレード・ライフル兼用) クロウ ([フルド]部)
第一次 ネオ・ジオン戦争	RX-124 ガンダム TR-6[ウインドウォート]	ビート・ブレイド (コンボジット・シールド・ブースター兼用)
	MSZ-010 ZZガンダム	ハイパー・ビーム・サーベル(ビーム・キャノン兼用)
	[シャアの反乱]	ビーム・サーベル ビーム・サーベル(予備)
	RX-93 Vガンダム	ビーム・サーベル ビーム・サーベル(予備)
	RX-0 ユニコーンガンダム	ビーム・サーベル(ビーム・トンファー)
[ラプラス事変]	RX-0 ユニコーンガンダム2号機 バンシィ	ビーム・サーベル(ビーム・トンファー) アームド・アーマー-VN
	RX-9/A ナラティブガンダム A 装備	ビーム・サーベル 大型ビーム・サーベル
	不死鳥降り! 作戦	ビーム・サーベル
	RX-9/B ナラティブガンダム B 装備	ビーム・サーベル
	RX-9/C ナラティブガンダム C 装備	ビーム・サーベル

型式番号	出力	搭載数 (搭載位置)	備記
-	0.38MW	2 (バックパック)	最初期型のビーム・サーベル。 ビーム・ジャベリンとしても使用可能。
XB-Sa-G-03	-	2 (胸部)	連邦軍 MS の標準的な格闘兵装。 胸部外側の側面に1本ずつ搭載される。
Blash・XB-B-09	-	2 (バックパック)	スペック面はガンダム用と同等。 バックパックのコネクタがブラッシュ社製のため形状が特殊
BLASH・XB-G-06/Du.02 (A.E.BLASH・XB-G-06/Du.02)	0.49MW	2 (バックパック)	コア・ファイターⅡではビーム・ガンとして使用可能。
A.E.Blash・XB-G-07/Du.05 (A.E.Blash・XB-G-07)	- -	2 (バックパック) 1 (ビーム・ライフル)	ビーム・ガンとしても使用可能。 格闘攻撃を受け止めるためのフック状のビーム・サーベル。 銃身の下部に搭載。
A.E.Blash・AEXB-909L	-	2 (腰部左右サーベル・ホルダー)	AE (アナハイム・エレクトロニクス) 社の 重 MS 用標準装備として開発されたモデルの改良型。
-	-	2 (クロー・アーム内)	数十 m 級のビーム刃を展開可能。 クロー・アームで保持する。
Blash・XB-G-1048L	0.45MW	2 (バックパック超バニーア・アーム)	ガンダムタイプでは少ない角柱型のグリッパ。 ビーム刃発射用の物理スイッチを備える。
-	-	2 (シールド表面)	シールド表面に装備した状態でもビーム刃を展開可能。
-	0.9MW (ビーム・キャノン時 12MW)	2 (バックパック)	ビーム・キャノン時の自由度のためか、 バックパック側の接続基盤はボールジョイント状。
A.E.Blash・XB-G-35/Du 105 (XBR-M 87A2) (FXA-03M2)	0.65MW (ビーム・ガン時 1.3MW) 0.8MW (ビーム・ライフル時 5.7MW) 0.8MW (ハイパー・メガ・ランチャー時 8.3MW)	2 (腰部サイド・アーマー) 1 (ビーム・ライフル) 1 (ハイパー・メガ・ランチャー)	ウェーブライダー形態ではビーム・ガンとして使用可能。 ビーム・ライフルの窓口から発射されるビーム・サーベル ハイパー・メガ・ランチャーの窓口から発射される ビーム・サーベル。
-	0.9MW	2 (腰部ビーム・サーベル・ボックス)	グリッパは角柱型。軸ユニットが異なる Exs ガンダムでも、 同じ位置に搭載する。
-	-	2 (胸部)	胸部固定装備の火器兼格闘兵装。
-	-	2 (バックパック)	一般的なビーム刃展開式の手持ち格闘兵装。
-	-	1 (胸部ビーム・ブレイド発生装置)	小型シールドと3基のビーム・サーベルを組み合わせた装備。 サーベルの基部は可動式。
-	-	8 (両肩、肘部、膝部、爪先)	機体各部に備えるビーム刃発生装置。 ビーム・サーベルやビーム・マッドとの同時展開も可能。 [フルド] 用ビーム刃の下部に固定された非可動式刃。 G パーツ [フルド] 型のクロー・アーム。
-	-	1 (ロング・ブレード・ライフル) 2 ([フルド] 型)	付属ビーム刃はビーム刃を展開可能ともいわれる。
-	-	1 (コンボジット・シールド・ブースター)	複合装備コンボジット・シールド・ブースターの 展開状態時の両脇に固定された非可動式刃。
-	1.1MW (ビーム・キャノン時 10MW)	2 (バックパック)	ビーム刃の長さとは異なる 1.5 倍。 ビーム・キャノンとしても使用可能。
A.E.BLASH XB-G-51/L A.E.BLASH XB-G-52	0.85MW -	1 (バックパック) 1 (左腕サーベルホルダー)	伸縮機構と展開式の臂を備え、グリッパの両端から ビーム刃を発射可能。ビーム刃は簡易式。 シンプルな円柱型で、ビーム刃は当時標準的な簡易式。 メインが失われた際などに使用。
-	-	4 (バックパック、前腕)	前腕搭載機構は、そのまま展開することで ビーム・トンファアとして使用可能。
-	-	4 (バックパック、前腕) 1 (左腕)	1 号機のものと同様。ビーム・トンファアは アームド・アーマー・VN と併用可能。 クロー式の増設サイコフレーム具装。
-	-	2 (腰部アタッチメント式ラック) 2 (サイコ・キャプチャー併設)	節操による確効効果で接触対象を破壊する。 円柱状の一般的なビーム・サーベル。 A 基備用アタッチメントに搭載される。 サイコ・キャプチャーの先端から発射される長大な ビーム・サーベル。
-	-	2 (腰部サーベルラック)	A 装備用と同じモデル。後部部に直接搭載する。
-	-	2 (バックパック)	A・B 装備用と同じモデル。 サイコフレームの増設にともないバックパックに搭載する。

開発コンペティション

旧世紀において度々実施された兵器の競争試作は、宇宙世紀の機動兵器開発においても行われた。とくにジオン公国軍では頻りに実施されており、MSやMAの誕生、機動兵器の進歩に大きな影響を与えることとなった。



数々の傑作機が集った 機動兵器コンペティション

兵器開発において採られる手法のひとつに競争試作がある。宇宙世紀においては、複数の軍事企業やその社内開発部門、官営工廠などが、軍部の要求仕様にしたがった兵器を試作し、それらの競合によって制式採用機を選定する形をとる。シオン公国軍の機動兵器開発では最初期からこの手法が採られており、次期主力汎用戦術兵器と仮称されたミフスキー特許散布環境対応兵器の開発もZEOINC（シオニク）社とMIP エムイーペー 社による競争試作となった（ZIMMAD） ツイマ社が参加したとの説もある）。

公国軍の競争試作は、企業間の対立や縦割りの開発体制といった弊害をもたらしたか、その成果は極めて人さした。MSそのものを生み出した点は最大の功績であり、その後もMS-05 ザクIやMS-06R リックダムなどの傑作機を実用化していた。弊害を解決するため、統合開発計画や各社共同によるMS-11 ゲルググの開発なども実施した。もともといくつかの競争試作は出来レースであり、軍部や企業間の配慮もなされていた。

公国軍の競争試作

公国軍におけるMSの誕生 加速度的な機動兵器開発の背景には、軍事実業政策とその結果として企業群による競争試作があった。特に ZEOINC 社 ZIMMAD 社 MIP 社の3社は得意技術が異なり、多岐かつ高性能な機動兵器開発を可能とした。下記の表は、そうした企業群による代表的な競争試作である。

■開発計画

【次期主力汎用戦術兵器】

ミノフスキー粒子散布環境に対応した新兵器の開発計画。ZEOINC 社のZ-XA3が勝利。史上初のMS「MS-01」となった。MIP-X1はMAの原型に。

【第一期主力MS開発計画】

史上初の汎用MSを巡る競争試作。性能面ではZIMMAD 社のザクIが勝ったが、基コシをうけ途中で開発を中止し、ザクIIに軍配が上った。

【第二期汎用MS開発計画】

MS-05 ザクIの性能を凌駕する機動兵器の開発競争試作。プロトタイプザクIが選定され、その性能に高価な機動試験機がデータが反映された。

【第三期汎用MS開発計画】

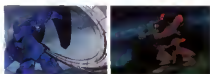
近々度運用能力を有する水陸両用MSが競合された。競合した2機は、ともにZIMMAD 社機だったという。プロトタイプ-ゴッグが勝利している。

【第二期主力MS開発計画1】

ゲルググの開発進展を憂えた宇宙軍主力MS開発計画。MS-06F ザクF型の官定機を競合させたが、リックダムの勝利は既定路線であった。

【第二期主力MS開発計画2】

遠征軍のRXシリーズを凌駕する新主力MSの開発プロジェクト。ビーム・ファイナルを駆使するゲルググが選定されたが、配属は最終期となった。

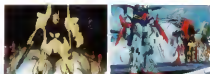


ZEOINC社のMS-07B フォンとZIMMAD社のMS-09 トムは競争試作による競合を経て最終的にトムの生産が優先された。



一年戦争後の競争試作

連邦軍はMSの開発に際して競争試作を多用する。一年戦争後はAE アナハイム・エレクトロ クス 社やアクス スポーション の内部でコンペティションが実施された程度。ただし、数少ない例外が第二期MSをめぐる開発計画で AE 社と連邦軍傘下のサナリイ S.N.R.I. による競争試作が行われた。た



AE社の「Z計画」は複数の開発計画からなっており、予量や特許的な問題で機体開発の優先順位が変化していた。

■開発計画

【Z計画（可変MS開発）】

宇宙空間向けの可変MS開発プロジェクト。プラン自体はZ計画が先に存在したが、技術的な問題でZ計画が先行開発された。

【Z計画（固定MS開発）】

Z計画から派生した固定MSの開発。開発機による社内コンペティションとなり、実用化が優先された。量産型はガンダムの計画は中止となった。

【ネオ・ジオン新主力MS開発】

ネオ・ジオン側の新主力MSとして、ザク体系のザクIIと第四世代MSドーン・ウルフが競合。火力に優るドーン・ウルフが勝利した。

【次期主力MS開発計画（連邦軍第二期MS）】

PGM-100 ベーガン-2の性能を凌駕する新主力MSの開発計画（MCI 0111 10 実施）。AE 社のM3A-120とサナリイのF30による競合を経て、F30が決定した。



TECHNOLOGY INFO

競合なき同時期開発

ほぼ同時期、同じ組織内で似た性能傾向のMSが複数開発されたが、全機種が競合することなく制式採用された例がある。U.C 0080年代半ばのシムズとハイザック、クリプス戦役初期のネモとマラサイである。後者は結果的に異なる軍事組織に導入されたため併存の意味があった。前者は投入技術こそ異なるがともに連邦軍が採用した。



サイド5 (新サイド4)

旧サイド5のコロニー群であった「サイド5」は、後発コロニーながらサイド3による攻撃を受けた。ルウム戦役を境に、その歴史に幕を下ろしたかに思われたが、新サイド4として再編されフロンティア・サイドへとつながった。

GUNPLA Generation

ガンブラ ジェネレーション

vol.33

YMS-15 ギャン

かのマ・クベ大佐搭乗機であることと、独特のスタイリングにコアなファンが少なくない。MSとしての序列を考えれば、5種類ものガンブラが製品化されているのはなかなかのものといえるはずだ。

当時の開発技術を考えれば2作品とも良作

西洋の甲冑をまとった騎士のようなスタイリングは立体化した際の見栄えもよく、'80年台初頭における社会現象レベルのガンブラブーム時には当然のように1/144キット（1981年7月発売 価格300円・税別）と1/100キット（1982年1月発売 価格700円・税別）の2サイズのモデルがリリースされるに至った。

プロポーションにおいては1/144キットも1/100キットもい意味で太さなく、当時のガンブラ設計&開発技術を考えればどちらもなかなかの良作。とくに1/100キットは3色成型であったうえに、各部の関節にその後のポリキャップに相当するような工夫＝プラスチック製の軸受けが多用されるなど、かなり凝った作りとなっている（さらに、宇宙機用ハイド・ポンプ×4個がボースパーツとして付属する）。

こちらは1/144キットだが、このように1/100キットとプロポーションは非常に酷似している。

非常に細み立て甲冑のある1/100キット、「当時における限られた条件」といってもいいかもしれない。

リメイク版はどれもが秀作揃いであるが白眉は1/100 マスターグレードモデル！

ギ

ギャン初のリメイク作となったのは、旧1/144キットの発売から丸18年ぶりの製品化となった1999年7月発売の1/144 ハイグレードユニバーサリーセンチュリー＝HGUCであった（価格800円・税別）。旧1/144キットと比べるとかなりスリムなプロポーションと化したのがまず目に付くが、下半身パーツを少し下側に引き出しビーム・サーベル攻撃形態を取ることができるギミックが備わっていたり、可動式のホルディングアームによ



1/144 HGUCは、ビーム・サーベルの刃がクリアー成型なのがうらしい配座であった。

リミサイル・シールドを腕に寄り添う位置へ移動することが可能になるなど、いかにHGUCクオリティなキットとなった。

次いで製品化された1/100 マスターグレードモデル＝MGのギャンは、MG全体として見ても非常にメタハリの利いた傑作キットといえる（2006年5月発売／価格3,600円・税別）。とくに可動域の確保とプロポーションの両立に重きが置かれており、股関節の軸は左右が独



「事やしい」と否限するしかない、1/100 MGの引き締まったプロポーション、とにかく格好よい！



1/100 MGにはミサイル・シールドのニール・ミサイル発射エフェクトパーツも付属する。

立て前後に可動し、肩関節は二重関節に留まらず球状の肩パーツに引き込まれる構造を採用。さらにつま先は全ブロックが可動する。また、キット内にセットされているLEDで大型ビーム・サーベルを発光させることができるのも大きな魅力といえるだろう。

そしてガンブラ生誕35周年に合わせ、その時点における最新技術を用いて可動域を拡大、各部に補修正を行った新生1/144 HGUCたるREVIVE版として、ギャンがラインナップされることになる（2016年5月発売／価格1,200円・税別）。右手首に設けた可動軸でビーム・サーベルを突くポーズをより自然なものとしたり、些細と称すると怒られるだろうが、旧HGUCを可能な限りリファインメント化した結果、1/144キットのギャンとしては間違いなく最高レベルのものとした。

なお、この先ギャンが1/60 パーフェクトグレードモデル＝PGや1/144 リアルグレードモデル＝RG化される可能性はしばらくは詰らないだろうと思われる反面、「ギャンのガンブラ化に対しこれまで力を注いでくれた」という事実に対し、むしろ感謝の気持ちを含めたいと思う。実際の話、1/100 MG ギャンの格好よさは「アズムバ編のそれを模写に魅えている」と断言することができるのだ。



洗練されたプロポーションにて新生した、REVIVE版の1/144 HGUC、思いとこるに手が置いた一品だ。

NEXT MS

次号予告

ISSUE
34

お知らせ

読者の事情により「ガンダム・モビルスーツバイブル」はしばらくの間、隔週刊での発売にさせていただきます。次号、第34号の発売は2020年1月7日(火)です。

フルアーマー・ユニコーンガンダム

「袖付き」との全面衝突に備えた強化形態。
計17門におよぶ火炮と大型ブースターユニット、
3基のシールドを備えた最終決戦仕様である。

お買い得な安心・信頼性をメールでお知らせします！(登録が必要です)

発売日お知らせメール

<https://deagostini.jp/oshirase/gms/>



- 戦場レポート
箱の眠る場所へ
- MS解体解剖
機体解説・武装解説
- 関連MSラインナップ
FAユニコーンガンダムと
関連機体
- MSパイロット
バナージ・リンクスと周辺人物
- MS戦記
FAユニコーンガンダム
戦蹟の記録
- MS進化論
FAユニコーンガンダム
開発系譜図
- メカニック・ジャーナル
フルアーマー計画
アムド・アーマー
(インダストリアル7)と
(メガランカ)
- ガンブラ ジェネレーション
圧倒的な情報量を誇る最終
決戦仕様を細部まで再現!

第34号

1月7日(火)発売

定価: **本体639円** + 税

紙面誌によって発売日が異なる場合があります。
原マガジンの内容が変更となる場合があります。

可能な限りの装備を搭載した重武装機体の特性を徹底検証!!

ガンダムMSバイブル
専用マガジンケース
好評発売中!!

通常価格

1,230円

(税別)

定期購読とあわせてのご注文で送料無料!

※マガジンケース1冊に本部約10号分を収録できます。

※同梱でもご購入いただけます。

豊富に集めた
ステッカー
付せ!



好評
発売中

バック
ナンバー
ご案内

